

SEGATM

SEGA SATURNTM



RESIDENT EVIL



CAPCOM

INSTRUCTION MANUAL

RESIDENT EVIL™

ENGLISH	10
DEUTSCH	17
FRANÇAIS	25
ESPAÑOL	32
ITALIANO	39
NEDERLANDS	46

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures. If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not play too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildschirmen ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben, falls bei ihnen oder einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, werden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollen bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unwillkürlichen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Spielen Sie nicht zu nah am Bildschirm. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde und/oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières éblouissantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne jouez pas trop près de l'écran. Tenez-vous à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le câble de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lee esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen. Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su video cotidiano. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertos programas de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se juegue demasiado cerca de la pantalla para jugar. Siéntese bien separada de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi. Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi lampeggianti durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti episodi riguardanti l'Epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'Epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non giocate davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto la permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Assicuratevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 a 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken. Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijks leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videogames kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad. Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ook symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen. Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videogames door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videogame één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wazigheid zicht, trekken van het oog af van de speler, bewusteloosheid, desorientatie, onwillekeurige bewegingen of stuipbuijningen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm spelen. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoedt bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videogame moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

GETTING STARTED

This CD-ROM can only be used with the Saturn System. Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player – doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Sega Saturn system by following the instructions in your Sega Saturn System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1. For 2-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Place the Sega Saturn CD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Sega Saturn logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press the Reset Button on the Sega Saturn console to return to the Game's Title Screen. If you wish to return to the Control Panel, press Buttons A, B, C and Start simultaneously at any time.
5. If you turn on the power without inserting a CD, the Audio CD Control Panel appears. If you wish to play a game, place the Sega Saturn CD in the unit, press the D-Button to move the cursor to the top left button on the Control Panel, and press Start. The opening screens of a Game will appear.

Important: Your Sega Saturn CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Sega Saturn system has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

STARTVORBEREITUNG

Diese CD-ROM kann nur mit dem SATURN-Gerät verwendet werden. Versuchen Sie nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Spieler abzuspielen, weil dadurch Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden können.

1. Nehmen Sie Ihr SEGA SATURN-Gerät gemäß den Anweisungen in der Bedienungsanleitung in Betrieb. Schließen Sie das Control Pad 1 an.
2. Legen Sie die SEGA SATURN CD-ROM mit oberliegender Etikettenseite in die Mulde des CD-Laufwerks, und schließen Sie den Plattenfachdeckel.
3. Drücken Sie die Netztaste (POWER), um das Spiel zu laden. Das Spiel beginnt nach Erscheinen des SEGA SATURN-Logos. Falls nichts geschieht, schalten Sie das Gerät aus, und vergewissern Sie sich, daß es richtig angeschlossen ist.
4. Wenn Sie ein Spiel mittendrin abbrechen wollen, oder wenn das Spiel zu Ende ist und Sie es erneut starten wollen, drücken Sie die Rücksteltaste an der SEGA SATURN-Konsole, um den Titelbildschirm des Spiels wieder aufzurufen. Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A, B, C und Start können Sie jederzeit auf die Kontrolltafel zurückschalten.
5. Wenn Sie das Gerät einschalten, ohne daß eine CD eingelegt ist, erscheint die Audio-CD-Kontrolltafel auf dem Bildschirm. Um ein Spiel zu spielen, legen Sie zuerst eine SEGA SATURN-CD in das Gerät ein, dann bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes zur oberen linken Taste der Kontrolltafel und drücken Start. Daraufhin erscheinen die Einleitungsbildschirme des Spiels.

Wichtig: Ihre SEGA SATURN CD-ROM-Disc enthält einen Sicherheitscode, der das Lesen der Disc gestattet. Halten Sie daher die Disc stets sauber, und behandeln Sie sie sorgfältig. Sollte Ihr SEGA SATURN-Gerät Schwierigkeiten beim Lesen einer Disc haben, nehmen Sie die Disc heraus und wischen sie sorgfältig ab, wobei Sie geradlinig von der Mitte zum Rand wischen.

MISE EN ROUTE

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essayez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

EMPEZANDO

Este CD-ROM sólo puede ser utilizado con el sistema Sega Saturn. No intente leer este CD-ROM en ningún otro lector de CD, ya que al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Sega Saturn siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su sistema Sega Saturn. Enchufe el mando de control 1.
2. Ponga la CD-ROM Sega Saturn, con el lado de la etiqueta hacia arriba, en el fondo del platillo del CD y cierre la tapa.
3. Presione el botón de alimentación para cargar el juego. El juego empezará después de que aparezca la pantalla con el logotipo Sega Saturn. Si no aparece nada, apague el sistema y asegúrese de que esté instalada correctamente.
4. Si desea detener un juego que está en marcha o el juego termina y desea volver a empezar, presione el botón Reset de la consola Sega Saturn para volver a la pantalla del título del juego. Si desea volver al panel de control, presione simultáneamente los botones A, B, C y Start en cualquier momento.
5. Si enciende la alimentación sin insertar un CD aparecerá el panel de control de audio del CD. Si desea jugar un juego, ponga el CD Sega Saturn en la unidad, presione el botón D para mover el cursor al botón superior izquierdo del panel de control y presione Start. Las pantallas iniciales de un juego aparecerán.

Importante: Su CD-ROM Sega Saturn contiene un código de seguridad que permite que el disco sea leído. Asegúrese de mantener limpio el disco y manejarlo cuidadosamente. Si su sistema Sega Saturn encuentra dificultades al leer el disco, extraiga el disco y límpielo cuidadosamente, empezando desde el centro del disco y limpiando en línea recta hacia el borde.

AVVIO DEL GIOCO

Questo CD-ROM può essere usato solo con il sistema Saturn. Non provare ad usare questo CD-ROM su un altro lettore CD – facendo così potresti danneggiare le cuffie e gli altoparlanti.

1. Monta il tuo sistema Sega Saturn seguendo le istruzioni nel tuo manuale d'istruzioni del sistema Sega Saturn. Inserisci il controllo 1.
2. Metti il CD-ROM Sega Saturn nello spazio del cassetto del CD con l'etichetta verso l'alto.
3. Premi il pulsante d'accensione (POWER) per caricare il gioco. Il gioco inizia dopo che appare il logo Sega Saturn. Se non appare niente spegni il sistema e assicurati che sia montato correttamente.
4. Se vuoi fermare una partita in progresso o se essa finisce e vuoi iniziare, premi il pulsante Reset sulla console Sega Saturn per tornare alla schermata del titolo del gioco. Se vuoi tornare al pannello di controllo, premi i pulsanti A, B o C e Start insieme in qualsiasi momento.
5. Se accendi la macchina senza inserire un CD, appare il pannello di controllo del CD audio. Se vuoi un gioco, metti il CD Sega Saturn nell'unità, premi il pulsante direzionale per muovere il cursore sull'angolo in alto a sinistra del pannello di controllo e premi Start. Appaiono le schermate introduttive del gioco.

Importante: Il tuo CD-ROM Sega Saturn contiene un codice di sicurezza che permette al disco di essere letto. Assicurati di tenere il disco pulito e di maneggiarlo con cura. Se il tuo sistema Sega Saturn ha problemi nel leggere il disco, rimuovilo e puliscilo con cura, iniziando dal centro e pulendo verso l'esterno.

OPSTARTEN

Deze CD-ROM kan uitsluitend worden gebruikt met het Saturn-systeem. Probeer deze CD-ROM niet op een andere CD-speler weer te geven – dit kan leiden tot beschadiging van de hoofdtelefoon en luidsprekers.

1. Sluit het Sega Saturn-systeem aan zoals dat in de handleiding van het Sega Saturn-systeem staat beschreven. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Leg de Sega Saturn CD-ROM, met het etiket naar boven gericht, in de CD-lade en sluit het deksel.
3. Druk op de AAN/UIT-toets om het spel te laden. Na het scherm met het logo van de Sega Saturn zal het spel beginnen. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.
4. Als je tijdens het spelen wilt stoppen of als het spel afgelopen is, druk dan op de Reset-toets op de console van de Sega Saturn om terug te keren naar het titelscherm van het spel. Als je naar het controlepaneel wilt terugkeren, druk dan op elk gewenst ogenblik tegelijkertijd op de toetsen A, B, C en Start.
5. Als je het apparaat AAN zet zonder dat er een CD is ingelegd, zal het audio-CD bedieningspaneel verschijnen. Als je een videospelletje wilt gaan spelen, leg dan de Sega Saturn-CD in het apparaat, druk op de R-toets om de cursor te verplaatsen naar de toets linksboven op het bedieningspaneel, en druk op Start. De inleidende schermen van een spel zullen verschijnen.

Belangrijk: De Sega Saturn CD-ROM is voorzien van een beveiligingscode die ervoor zorgt dat de disc kan worden gelezen. Houd de disc altijd goed schoon en ga er voorzichtig mee om. Als jouw Sega Saturn-systeem de disc niet goed kan lezen, moet je de disc verwijderen en voorzichtig schoonvegen, waarbij je vanuit het midden van de disc in een rechte lijn naar de rand toe veegt.

ENGLISH

- ① Sega Saturn System
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

DEUTSCH

- SEGA SATURN-Gerät
- Control Pad 1
- Control Pad 2

FRANÇAIS

- Système Sega Saturn
- Manette 1
- Manette 2

ESPAÑOL

- ① Sistema Sega Saturn
- ② Mando de Control 1
- ③ Mando de Control 2

ITALIANO

- Sistema Sega Saturn
- Controllo 1
- Controllo 2

NEDERLANDS

- Sega Saturn-systeem
- Bedieningsblok 1
- Bedieningsblok 2

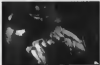


Feasting On Human Flesh



The Huey sets you down near Bravo Team's wrecked chopper, the wind from the blades blowing back the smoke to reveal a world of hurt. One member of Bravo Team down and out (as in most of his no-longer-internal organs), the others nowhere to be seen.

And that's when the fun begins. Something big and hungry attacks from right flank. You yank your P9mm and start pumping rounds, but the thing (what you can see of it looks like a cross between a Doberman and an angry meat grinder) keeps on coming. To make matters worse, your transport chopper has dusted off without orders, leaving Alpha Team to the tender mercies of the Dogcreature pack.



Captain Wicker orders you to head for a nearby mansion. You high-step it through the field, turning around once or twice to shoot a couple of clips at the pack of Man's Best Nightmares. You manage to take one of them down, and watch as it is jumped on and torn apart, still kicking, by some of the pack. The rest of the Dogcreatures, however, are still targeted on Alpha Team.

What's left of your group barely manages to get inside the mansion before the pursuing dogcreatures reach the door, howling in frustration. Bravo Team had called in to say they were about to investigate the mansion just before they lost contact. A check reveals that the mansion and grounds are owned by a pharmaceutical corporation called Umbrella. Toxic creatures spawned by an evil corporate empire? Yeah, right, happens all the time. The first thing to do is see what's in the mansion. Hopefully there won't be any more unpleasant surprises....



Starting Out



After the Sega and Capcom logos, the Resident Evil Title screen appears, followed by a demo. To stop the demo and return to the Title screen press Start repeatedly. Press Start in the Title screen to display your choices. If you're just starting out, only the NEW GAME and OPTIONS setting are available. Once you've saved an adventure, the LOAD GAME option also appears. To scroll

through available options press the D-Button up or down. To select an option press Button A or C.

Options

In the Options screen, select one of three CONTROLLER options, and/or change the game SOUND (choose from Mono or Stereo). Cycle between the CONTROLLER and SOUND options by pressing the D-Button up or down, and cycle through the CONTROLLER and SOUND choices by pressing the D-Button left or right. When you're through, highlight EXIT and press Button A or C to return to the Title screen options list.



Note: Options revert to the default (Controller type A, Stereo sound) when you turn off the Sega Saturn.

New Game



After selecting New Game, press the D-Button left or right to choose between Jill (easy level adventure) or Chris (hard level adventure).

As either Jill or Chris, you're a member of the S.T.A.R.S. Alpha Team. Alpha and Bravo Teams have been sent to Raccoon Forest to investigate reports of murders and cannibalism in the area. Your team sets down near the Bravo Team helicopter, only to be attacked by monstrous and deadly creatures. You manage to escape into a nearby mansion, a mansion which holds the secret to the murders — and much more...



EVENTS

At various points in your adventure certain special events occur. At these times, the screen changes to a letterbox (wide screen) view. Pay close attention to the events and decisions made at these times - they reveal important information about how to figure out what's going on in Raccoon forest, and more importantly, how you can get out in one piece.



Action Screen

When walking around the mansion or other areas, make sure to keep an eye on your surroundings. Weapons, other items and dangers are all around you. Pay close attention to any movement in the area because moving things are probably going to attack you at some point.



MOVEMENT

The first rule you need to learn is that standing in one place gets you nowhere - and in many cases gets your throat ripped at by hungry zombies. Press the D-Button to turn and/or walk in a direction. Press the D-Button and Button B simultaneously to run. Press the D-Button in the opposite of the direction you're facing to back up.

In some spots, you need to move objects around. Walk up to the object, and if the object can be moved, your character automatically does so.



Status Screen

Press Start at any time during the game to call up the Status Screen. This screen displays information on your character's health, location, files carried, items carried and details about the items. You can check items, combine items, restore your health, reload weapons and arm yourself with them.



- | | |
|------------------------------|--------------------|
| ① Use RADIO | ⑪ Highlight Box |
| ② Open MAP | ⑫ Rounds Remaining |
| ③ Open FILE | ⑬ Check Window |
| ④ EXIT screen | ⑭ Health Status |
| ⑤ Extra Rounds | ⑮ Message Window |
| ⑥ Items Kit | ⑯ Character |
| ⑦ Armed Weapon | ⑰ Do Window |
| ⑧ Rounds Remaining in Weapon | |

ITEMS

Keys, weapons, medicine and other items are scattered throughout the mansion. If you see an item lying around, walk up to it and press Button A to pick it up. Choose to keep the item or put it down by placing the cursor next to YES or NO in the Status screen and pressing Button A.

With special use items, you can try to USE the item at any time. To EQUIP, CHECK, USE or COMB (Combine) items, move the highlight box to an item and press Button A to call up the Do window.

- To EQUIP a weapon, open the Status screen, move the highlight box to a weapon with the D-Button and press Button A to open the Do window. Arm yourself with the weapon by highlighting EQUIP and pressing Button A (the weapon appears in the Armed Weapon window).

- To **CHECK** an item, move the highlight box to the item with the D-Button and press Button A to open the Do window. Highlight **CHECK** in the Do window and a large image of the item appears in the Check window. You can examine it close up by pressing Button C to enlarge it, and look at it from various viewpoints by pressing the D-Button and/or Buttons L and R. Press Button A when checking items to display any important information (which appears in the Message window at the bottom of the screen). When you're done, press Button B once to return to the Do window and again to exit the Do window.
- To **USE** an item, position yourself in front of the area where you want to use the item. Open the Status screen, move the highlight box to the item with the D-Button and press Button A to open the Use window. Highlight **USE** in the Do window and the item is used (where possible). If the item cannot be used, a message appears in the Message window at the bottom of the screen.

WEAPONS/DEFENCE

So you've got an undead Dogcreature trying to eat your head. Well, things are tough all over. Your best bet is to shoot it many times until it stops moving. Make sure you're always armed with a weapon and that the weapon is loaded (if you're not using the knife, that is). To select a weapon, open the Status screen, move the highlight box to a weapon with the D-Button and press Button A to arm yourself with it (the weapon appears in the Armed Weapon window).



When faced with an adversary, get ready to do battle by pressing and holding Button R, and attack by pressing Button A. If you're armed with the knife, pressing Button A performs a stab. If you have firearms, pressing Button A shoots a round. Pressing the D-Button up or down adjusts the height of the attack, and pressing left and right adjusts where you're aiming. Remember that

weapons don't reload themselves – keep count of the rounds you've shot and reload as soon as you run out.

HEALTH

Feeling all tired and run down? Is the poison from gigantic snakes and spiders destroying you from the inside? Is your lifeblood pouring out of wounds all over your body? Then it's probably time for some first aid. There are healing plants to be found in the mansion and environs, and you may also stumble across some extra canisters of First Aid Spray left by Alpha Team.

If you're in doubt about your current condition, pop open the Status screen and take a look at your Health Status. A green ECG (Electrocardiogram) means you're doing fine (as does the little "Fine" written below). When the ECG goes yellow it means you've taken some damage but you're still in pretty good shape. An orange ECG and "Caution" means you're not doing so well (read "Avoid Zombie Hickies"). A red ECG and "Danger" means you're close to being retired from the Alpha Team with a 21 gun salute.



First Aid Spray - completely restores your health

Green Herb - partially restores your health
Blue Herb - cures poisoned condition
Red Herb - ?



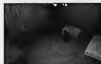
LOCATION

View your current location, plan your escape route and see any rooms you've been in by opening the Status screen and highlighting MAP at the top of the screen. The main map appears in the Check window. If you have been through more than one area, you must select the area to view (the default is the area you are presently occupying). Press the

D-Button left and right to cycle through the area choices, and up and down to cycle through the floors in that area you've visited, then press Button A to see a detailed map of that area. The area you're in at present appears in flashing red, and the areas you've already explored appear in green. Areas you haven't been in yet are dark.

FILE

Look through the notes you've acquired in your investigation by opening the Status screen and highlighting FILE at the top of the screen. The files you have are contained in notebooks, titled File 1 and File 2. To view a File, cycle up or down through your bookmarks by pressing The D-Button up or down. The title of the Files appear in the Message window at the top of the screen. Press Button A to open a File for viewing, and flip through the File by pressing the D-Button left or right. Press Button B at any time to exit the File, or cycle through to the end of the File, highlight EXIT and press Button A.



STOREROOM

Some areas contain Storerooms where you can place items you're not currently using, and a typewriter for saving your adventure. Open the chest by standing in front of it and pressing Button A. The Status screen appears, but in place of the Item Check Window, a list of the items in the chest

and a small picture of the image is displayed. Cycle through the items by pressing the D-Button up or down. To take an item out of the chest, move the Highlight Box to an empty space in your inventory (or to an item you want to store), and press Button A, then cycle through the items in the chest and press Button A to take the item.

Stayin' Alive, Stayin' Alive

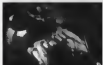
- This ain't no video game, homey. You don't have unlimited bullets. Don't waste 'em on small fry - you might need ammo later on that you just don't have. Instead, watch how the creatures move, and truck on past the slow ones.
- Think about what to carry and what to store. Three or four weapons in the bag makes you a little less nervous, but fighting your way back and forth between areas because you don't have any free space wastes time and ammo - and that's just not good business.
- Saving your adventure is a tricky thing. There are only so many Ink Ribbons available. And yet - making your way through a series of hair-raising escapes only to be chomped by a surprise zombie hiding behind a door. . . Life isn't fair, neither are the undead. If you don't make a record before checking out new areas, floors or rooms where you think BIG things are waiting for you, make sure to type one in as soon as you have the chance (if you make it through alive, that is).
- Those nasty zombies! If you're clearing an area of nasties, the rule is take no prisoners. If there are three zombies in an area, drop 'em all. Leave just one zombie undead and kicking and sure enough, next time around there'll be three of them up and about. What are they up to when no one's around, you wonder.
- Check items carefully. That's why your S.T.A.R.S. I.D. card says "Detective" on it. You won't get far if you leave everything to chance.

Eine mörderische Begegnung



Der Huey setzt Sie neben dem stark beschädigten Hubschrauber des Bravo-Teams ab. Knatternd blasen die Rotorblätter den Rauch weg, und Sie sehen das furchtbare Ausmaß des Schadens. Ein Mitglied des Teams liegt leblos am Boden (wie die meisten seiner ehemals inneren Organe); die anderen sind irgendwo zu sehen.

Plötzlich passiert alles auf einmal. Ein großes, hungriges Unfer greift von der rechten Flanke her an. Sie ziehen blitzschnell ihre 9-mm-Waffe und fangen an zu feuern, aber das Monster (Sie sehen eine Art Kreuzung zwischen Dobermann und einem wütenden Fleischwolf) kommt immer näher. Und noch schlimmer – Ihr Transporthubschrauber hat sich ohne Befehl aus dem Staub gemacht und das Alpha-Team der liebevollen Zuwendung eines Rudels wildgewordener Monsterhunde ausgeliefert.



Kommandant Wesker verliert keine Zeit; er befiehlt Sie zu einer nahe gelegenen Villa. Mit ausgreifenden, sorgfältigen Schritten geht es durch das Feld. Dabei drehen Sie sich ein- bis zweimal um, und feuern ein paar Runden auf das Rudel ab, das den schlimmsten Alpträumen entspringen zu sein scheint. Ein Unfer treffen Sie, und sie sehen, wie einige aus dem Rudel auf ihren Artgenossen zuspringen und ihn in Stücke reißen, während er

seine Läufe noch hin- und herbewegt. Die restlichen Kreaturen verfolgen das Alpha-Team unbarmherzig weiter.

Die Überlebenden Ihrer Gruppe schaffen es gerade noch, in die Villa zu gelangen, dann sind die hechelnden Vierbeiner auch schon an der Tür und heules markerschütternd vor Enttäuschung. Das Bravo-Team hatte sich über Funk gemeldet und vor Abbruch des Kontakts durchgegeben, daß es dabei war, die Villa zu untersuchen. Eine Überprüfung mittels Datenbank hat ergeben, daß die Villa samt Grundstück einem Pharmaunternehmen namens "Umbrella" gehört. Ob hier von einem bösen Konzern giftige Kreaturen erschaffen wurden? Klar doch, das kommt ja alle Tage vor. Erst einmal müssen Sie jedenfalls feststellen, was sich in der Villa befindet. Hoffentlich gibt es nicht noch mehr unangenehme Überraschungen ...



Spielstart



Nach dem SEGA- und dem Capcom-Logo erscheint das Titelbild von Resident Evil. Danach läuft ein Spiel-Demo ab. Um das Demo anzuhalten und zum Titelbild zurückzukehren, drücken Sie mehrmals die START-Taste. Drücken Sie im Titelbild "Start", um sich die Optionen anzuschauen. Wenn Sie gerade mit dem Spielen beginnen, stehen nur die Wahlmöglichkeiten NEW GAME (NEUES SPIEL)

und OPTIONS (OPTIONEN) zur Verfügung. Sobald Sie jedoch einen Spielstand gespeichert haben, erscheint auch die Option LOAD GAME (SPIEL LADEN). Um die verfügbaren Optionen zu durchlaufen, drücken Sie das Steuerkreuz hoch oder hinunter. Um eine Option zu wählen, drücken Sie dann Taste A oder C.

Optionen

Auf dem Optionsbildschirm können Sie eine von drei CONTROLLER-Optionen zur Tastenbelegung wählen und/oder den Spiel-SOUND ändern (Sie haben die Wahl zwischen Mono und Stereo). Drücken Sie das Steuerkreuz hoch oder hinunter, um zwischen CONTROLLER- und SOUND-Optionen zu wechseln, und drücken Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts, um die einzelnen CONTROLLER- bzw. SOUND-Optionen zu durchblättern. Wenn Sie fertig sind, heben Sie EXIT (Beenden) hervor, und drücken Sie Taste A oder C, um zur Optionsliste auf dem Titelbildschirm zurückzukehren.



Hinweis: Wenn Sie Ihren SEGA SATURN ausschalten, werden die vorgegebenen Grundeinstellungen wieder aktiviert (Steuerungsart A, Stereo-Sound).

Neues Spiel



Nachdem Sie "New Game" (Neues Spiel) gewählt haben, drücken Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts, um zwischen Jill (Abenteuer auf niedrigem Schwierigkeitsgrad) und Chris (Abenteuer auf hohem Schwierigkeitsgrad) zu wählen.

Als Jill oder

Chris sind Sie Mitglied des Alpha-Teams von S.T.A.R.S. Das Alpha- und das Bravo-Team wurden zum Waldgebiet Raccoon Forest gesandt, um unbestätigten Meldungen über Morde und Kannibalismus in der Gegend nachzugehen. Ihr Trupp landet in der Nähe des Hubschraubers von Team Bravo und wird von manströmen,



außerordentlich gefährlichen hundeartigen Wesen angegriffen. Es gelingt Ihnen mit Mühe und Not, in eine nahe gelegene Villa zu flüchten – eine Villa, die das Geheimnis der Morde in sich birgt und noch vieles andere mehr ...

EREIGNISSE

An verschiedenen Zeitpunkten in Ihrem Abenteuer finden besondere Ereignisse statt. Dann nimmt der Bildschirm Briefkastenform an und wird zum Breitbild. Achten Sie auf jedes Detail und die während der Ereignisse getroffenen Entscheidungen. So erhalten Sie wichtige Informationen über die Geschehnisse im Raccoon Forest, und – was noch wichtiger ist – wie Sie die Gefahren Ihres Einsatzes heil überstehen.



Der Spielbildschirm

Wenn Sie sich in der Villa oder in anderen Abschnitten bewegen, müssen Sie immer auf Ihre Umgebung achten. Waffen, andere Objekte und Gefahren sind ständig um Sie herum. Achten Sie genau auf jede Bewegung, denn was sich bewegt, wird Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit irgendwann angreifen.



BEWEGUNG

Die erste Regel, die Sie beachten müssen, ist einfach: Sie erreichen nichts, wenn Sie einfach an einer Stelle stehenbleiben – in den meisten Fällen werden Ihnen dann hungrige Zombies einfach den Hals umdrehen. Drücken Sie das Steuerkreuz, um sich in eine Richtung zu drehen und/oder zu bewegen. Drücken Sie gleichzeitig das Steuerkreuz und Taste B, um zu rennen. Drücken Sie das Steuerkreuz entgegengesetzt zu Ihrer Blickrichtung, um rückwärts zu gehen.

An manchen Stellen müssen Sie Gegenstände bewegen. Gehen Sie zum betreffenden Objekt, und wenn es sich bewegen lässt, wird Ihre Spielfigur es automatisch tun.



Der Lagebildschirm

Sie können während des Spiels jederzeit die START-Taste drücken, um den Lagebildschirm aufzurufen. Hier werden Informationen über die Gesundheit Ihrer Spielfigur, den jeweiligen Schauplatz, die mitgeführten Akten und Objekte sowie Angaben über die Objekte eingeblendet. Sie können Gegenstände überprüfen, miteinander kombinieren, Ihre Gesundheit wiederherstellen, Waffen nachladen und sich dann mit ihnen bewaffnen.



- | | |
|---------------------------------------|---------------------------|
| 1) Use RADIO - Radio benutzen | 12) Feld hervorheben |
| 2) Open MAP - Karte aufrufen | 13) Verbleibende Munition |
| 3) Open FILE - Akte öffnen | 14) Prüffenster |
| 4) EXIT screen - Bildschirm verlassen | 15) Gesundheitszustand |
| 5) Extra-Munition | 16) Meldungenfenster |
| 6) Gegenstände | 17) Spielfigur |
| 7) Getragene Waffe | 18) Handlungsfenster |
| 8) Restmunition in der Waffe | |

GEGENSTÄNDE

Schlüssel, Waffen, Medizin und andere Gegenstände sind überall in der Villa zu finden. Wenn Sie ein Objekt herumliegen sehen, gehen Sie zu ihm, und drücken Sie dann Taste A, um es aufzunehmen. Sie können entscheiden, ob Sie das betreffende Objekt bei sich tragen oder ablegen möchten, indem Sie auf dem Lagebildschirm den Cursor neben YES (Ja) oder NO (Nein) platzieren und dann Taste A drücken.

Sie können jederzeit versuchen, besondere Gegenstände zu benutzen - USE. Um Objekte in die Hand zu nehmen - EQUIP, zu überprüfen - CHECK, zu benutzen - USE oder miteinander zu verbinden - COMBN, bewegen Sie das Markierungsfeld auf den gewünschten Gegenstand und drücken Sie Taste A, um das Handlungsfenster („Da“) aufzurufen.

- Um eine Waffe in die Hand zu nehmen – EQUIP, öffnen Sie das Lagefenster, markieren Sie mit dem Steuerkreuz die gewünschte Waffe, und drücken Sie Taste A, um das Handlungsfenster zu öffnen. Nehmen Sie die Waffe auf, indem Sie Aufnehmen – EQUIP hervorheben und Taste A drücken (daraufhin erscheint die Waffe im Fenster „bereitgehaltene Waffe“).
- Um ein Objekt zu überprüfen – CHECK, verschieben Sie das Feld mit dem Steuerkreuz und drücken Sie Taste A, um das Handlungsfenster zu öffnen. Heben Sie im Handlungsfenster Überprüfen – CHECK hervor, woraufhin im Prüffenster ein großes Bild des betreffenden Gegenstands erscheint. Sie können ihn näher untersuchen, indem Sie Taste C drücken, um ihn zu vergrößern. Anschließend können Sie ihn aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten, indem Sie das Steuerkreuz und/oder Taste L und R drücken. Drücken Sie Taste A, während Sie Objekte überprüfen, um wichtige Informationen anzeigen zu lassen (sie erscheinen im Meldungsfenster am unteren Bildschirmrand). Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie einmal Taste B, um zum Handlungsfenster zurückzukehren, und dann noch einmal, um das Handlungsfenster zu schließen.
- Um ein Objekt zu benutzen – USE, stellen Sie sich vor den Bereich im Spielfenster, in dem Sie den Gegenstand benutzen wollen. Öffnen Sie das Lagefenster, schieben Sie das Markierungsfeld mit dem Steuerkreuz auf den gewünschten Gegenstand und drücken Sie dann Taste A, um das Benutzungsfenster zu öffnen. Heben Sie im Handlungsfenster Benutzen – USE hervor. Daraufhin wird das betreffende Objekt (wenn möglich) verwendet. Kann der Gegenstand nicht benutzt werden, wird im Meldungsfenster am unteren Bildschirmrand eine entsprechende Nachricht angezeigt.

IHRE WAFFEN UND VERTEIDIGUNG

Ein totes Hundemonster will also Ihren Kopf fressen. Na ja, zuweilen geht es schon hart zu. Am besten, Sie feuern mehrere Male auf die Kreatur, bis sie sich nicht mehr bewegt. Stellen Sie sicher, daß Sie immer eine Waffe mitführen und daß die auch geladen ist (es sei denn, Sie benutzen das Messer). Um eine Waffe zu wählen, öffnen Sie den Lagebildschirm, bewegen Sie das Markierungsfeld mit dem Steuerkreuz auf die gewünschte Waffe, und drücken Sie dann Taste A, um sie aufzunehmen (die Waffe erscheint daraufhin im Fenster „Armed Weapon“ (bereitgehaltene Waffe)).



Wenn Sie einen Gegner sehen, machen Sie sich kampfbereit, indem Sie Taste R drücken und gedrückt halten. Dann greifen Sie an, indem Sie Taste A drücken. Wenn das Messer Ihre Waffe ist, stechen Sie mit Taste A zu. Halten Sie dagegen eine Feuerwaffe in der Hand, feuern Sie mit Taste A einen Schuß ab. Indem Sie das Steuerkreuz hoch oder hinunter drücken, können Sie die Höhe

des Angriffs bestimmen; wenn Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts drücken, bestimmen Sie, wohin Sie zielen. Denken Sie daran, daß sich die Waffen nicht automatisch nachladen. Sie müssen also die abgegebenen Schüsse zählen und sofort nachladen, wenn die Munition verbraucht ist.

GESUNDHEIT

Sie fühlen sich rundherum müde und ausgezehrt? Zerfrßt Sie das Gift von Riesenschlangen und Spinnen von innen heraus? Strömt Ihr Lebenssaft aus Wunden überall am Körper? Dann wird es Zeit, Erste Hilfe zu holen. In der Villa und ihrer Umgebung finden Sie Heilpflanzen, und vielleicht stolpern Sie auch über Dosen mit Erste-Hilfe-Spray, die das Alpha-Team zurückgelassen hat.

Wenn Sie nicht sicher sind, wie es mit Ihrer Kondition momentan aussieht, öffnen Sie einfach den Logebildschirm. Hier können Sie sich Ihren Gesundheitszustand anschauen. Ein grünes EKG (Elektrokardiogramm) bedeutet, daß Sie in Ordnung sind (zu erkennen an dem kleinen Wort "Fine" (gut), das darunter steht). Wird das EKG gelb, haben Sie gelitten, sind aber immer noch relativ munter. Ein orangefarbenes EKG mit der Unterschrift „Caution“ (Vorsicht) bedeutet, daß es Ihnen eher schlecht geht (also unbedingt Zombies meiden). Ein rotes EKG mit der Unterschrift "Danger" (Gefahr) schließlich bedeutet, daß Sie nahe daran sind, mit einem Salvo von 21 Kanonenschüssen aus dem Alpha-Team verabschiedet zu werden.



Erste-Hilfe-Spray – stellt Ihre Gesundheit wieder völlig her

Grünes Kreuz – stellt Ihre Gesundheit teilweise wieder her
Blaues Kreuz – heilt Verletzungen
Rotes Kreuz – ?

SCHAUPLATZ



Sehen Sie sich den aktuellen Standort an, planen Sie Ihre Fluchtroute und schauen Sie sich beliebige Räume an, in denen Sie bereits gewesen sind, indem Sie den Logebildschirm öffnen und am oberen Bildschirmrand MAP (Karte) hervorheben. Jetzt erscheint die Hauptkarte im Prüffenster. Wenn Sie in mehr als einem Abschnitt gewesen sind, müssen Sie den Abschnitt wählen, den Sie sehen

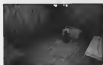
möchten (standardmäßig vorgegeben ist der Bereich, in dem Sie sich zur Zeit befinden). Drücken Sie das Steuerkreuz nach links und rechts, um die Abschnitte zu durchlaufen. Drücken Sie das Steuerkreuz hoch und hinten, um die Stockwerke im besuchten Bereich durchzugehen, und drücken Sie dann Taste A, um eine genaue Karte dieses Bereiches einzusehen. Der Abschnitt, in dem Sie sich momentan befinden, blinkt rot, während die vorher besuchten Bereiche grün erscheinen. Abschnitte, in denen Sie noch nicht gewesen sind, erscheinen dunkel.

AKTE

Sehen Sie die Notizen durch, die Sie bei Ihrer Untersuchung zusammengetragen haben, indem Sie das Logefenster öffnen und oben auf dem Bildschirm FILE (Akte) hervorheben. Ihre Aufzeichnungen sind in Notizbüchern enthalten. Sie sind mit Akte 1 und Akte 2 bezeichnet. Um eine Akte einzusehen, drücken Sie das Steuerkreuz hoch oder hinunter, um die Lesezeichen nach oben oder unten zu durchlaufen. Der Titel der Akte erscheint dann im Meldungsfenster am oberen Bildschirmrand. Drücken Sie Taste A, um eine Akte zur Einsicht zu wählen, und blättern Sie die Akte durch, indem Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts drücken. Sie können jederzeit Taste B drücken, um die Akte zu schließen oder die Eintragung bis zum Ende durchsehen. Dann heben Sie EXIT (Beenden) hervor und drücken Sie Taste A.



LAGERRAUM



Manche Abschnitte enthalten Lagerräume, in denen Sie Objekte aufbewahren können, die Sie gegenwärtig nicht brauchen. Außerdem gibt es dort eine Schreibmaschine, um Ihr Abenteuer festzuhalten. Öffnen Sie die Truhe, indem Sie sich davor stellen, und drücken Sie Taste A. Daraufhin wird der Logebildschirm eingeblendet, doch anstelle des Objektprüffensers erscheint eine Liste

mit den Gegenständen in der Truhe sowie ein kleines Bild des gerade markierten Objekts. Drücken Sie das Steuerkreuz hoch und hinunter, um die Gegenstände durchzugehen. Um ein Objekt aus der Truhe zu nehmen, bewegen Sie das Markierungsfeld zu einer freien Stelle in Ihrem Inventar (oder zu einem Gegenstand, den Sie aufbewahren möchten), drücken Sie Taste A und gehen Sie dann die Objekte in der Truhe durch. Drücken Sie Taste A, um den gewünschten Gegenstand aufzunehmen.

Nie war das Leben so wertvoll wie heute

* Das ist kein Videospiel, liebe Freunde, und Eures Munition ist leider nicht unbegrenzt. Also nicht sinnlos herumballern; später ist vielleicht jeder Schuß kostbar. Achten Sie lieber darauf, wie sich die Geschöpfe bewegen, und gehen Sie an den langsamen vorbei.

* Überlegen Sie sich, was Sie mitführen und was Sie ablegen möchten. Mit drei oder vier Waffen in der Tasche sind Sie zwar weniger nervös, aber wenn Sie sich zwischen Bereichen hin und her durchkämpfen müssen, weil Sie nicht genügend Platz im Inventar haben, verbrauchen Sie viel Munition und Zeit - und keines von beiden sollte man verschwenden.

* Das Speichern Ihres Abenteuers ist ziemlich knifflig, denn es sind halt nicht unendlich viele Fortbbänder verfügbar. Und wenn Ihnen einige haarsträubende Fluchtversuche gelungen sind, Sie dann aber unerwartet von einem hinter der nächsten Tür lauernden Zombie angekauert werden ... Das Leben ist halt nicht fair, und die Untoten sind es noch weniger. Sie sollten Ihren Spielfortschritt unbedingt sichern, ehe Sie neue Abschnitte, Stockwerke oder Räume betreten, in denen Sie GROSSE, knackige oder haarige Dinge erwarten. Wenn Sie es vor Ihren Erkundungen nicht schaffen, den Spielstand zu sichern, sollten Sie es bei der nächstbesten Gelegenheit nachholen (sofern Sie die Begegnungen der unheimlichen Art überlebt haben ...).

* Diese lästigen Zombies! Wenn Sie einen Abschnitt von den Mieslingen befreien, dürfen Sie keine Gefangenen machen. Befinden sich in einem Bereich etwa drei Zombies, müssen Sie alle alle drei zur ewigen Ruhe betten. Lassen Sie auch nur einen übrig, können Sie gewiß sein, daß es beim nächsten Besuch in diesem Abschnitt wieder drei sein werden. Was die bloß tun, wenn dort sonst keiner vorbeischauf! Das fragen wir uns auch - wollen es allerdings auch nicht zu genau wissen.

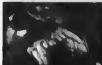
* Überprüfen Sie die Objekte sorgfältig. Deshalb steht ja auf Ihrem S.T.A.R.S.-Ausweis auch "Detektiv". Sie kommen nicht weit, wenn Sie alles dem Zufall überlassen.

Festin de viande fraîche



L'hélico te dépose près des décombres de l'appareil de l'équipe Bravo. Les hélicos, qui chassent la fumée, dévoilent un spectacle de désolation. Un membre de l'équipe Bravo est hors d'état de nuire (comme la plupart de ses organes). Aucune trace des autres membres à l'horizon.

C'est juste à ce moment que les choses commencent à être intéressantes. Une créature imposante et affamée attaque sur le flanc droit. Tu dégaines ton 9 mm et commences à faire un carton mais la créature (elle ressemble fort à un Doberman croisé avec une machine à faire de la chair à saucisses) avance toujours. Pour ne pas arranger les choses, ton hélico s'est fait la maille sans demander son reste et tu te retrouves, avec l'équipe Alpha, livré aux bons soins du groupe des charmantes créatures canines.



Le Capitaine Wesker te donne l'ordre de te rendre dans un manoir des environs. Tu cours à grandes enjambées dans les champs en te retournant une ou deux fois pour vider quelques chargeurs sur le groupe de créatures venues de l'enfer. Tu en descends une ou deux et les regardes se faire attaquer et découper vivantes par les autres. Malheureusement, les créatures restantes ont toujours l'équipe Alpha dans leur ligne de mire.

Les survivants de ton groupe parviennent de justesse à entrer dans le manoir avant d'être rejoints par les créatures canines, qui hurlent de rage à la porte. Avant de perdre contact, l'équipe Bravo avait appelé pour dire qu'elle était sur le point d'inspecter le manoir. Après vérification, il se révèle que le manoir et le domaine appartiennent à une société pharmaceutique appelée Parapluie. S'agit-il d'une histoire de créatures toxiques engendrées par une société malfaisante ? Ouais, c'est le genre de truc qu'on lit tous les jours dans les journaux. La première chose à faire est d'inspecter le manoir. Il reste à espérer qu'il n'y aura pas d'autre mauvaise surprise...



Démarrage



Après les logos de Sega et de Capcom apparaissent l'écran de titre Resident Evil et une démo. Pour arrêter la démonstration et retourner à l'écran de titre, appuie plusieurs fois sur Start. Appuie sur Start à partir de l'écran de titre pour afficher les choix qui te sont proposés. Si tu joues pour la première fois, seules les options NOUVELLE PARTIE (NEW GAME) et OPTIONS seront disponibles. Dès que tu auras sauvegardé

une aventure, l'option CHARGER UNE PARTIE (LOAD GAME) te sera également proposée. Pour parcourir les différentes options disponibles, appuie sur la touche D vers le haut ou le bas. Pour sélectionner une option, appuie sur les touches A ou C.

Options

Dans l'écran des Options, sélectionne une des trois options de la MANETTE (CONTROLLER) et/ou modifie le SON (SOUND) du jeu (choisis entre Mono et Stéréo). Navigue entre les options de la MANETTE et les options du SON en appuyant sur la touche D vers le haut ou le bas et navigue entre les choix de la MANETTE et du SON en appuyant sur la touche D vers la gauche ou la droite. Quand tu as fait ton choix, mets en évidence EXIT et appuie sur les touches A ou C pour retourner dans la liste des options de l'écran de titre.



Note : les options retrouvent leurs paramètres par défaut (Type de manette A, son stéréo) après la mise hors tension de Sega Saturn.

Nouvelle Partie



Après avoir sélectionné Nouvelle partie (New Game), appuie sur la touche D vers la gauche ou la droite pour choisir entre Jill (niveau facile) et Chris (niveau difficile).

En tant que Jill ou Chris, tu es membre de l'équipe Alpha S.T.A.R.S. Les équipes Alpha et Bravo ont été envoyées dans la Forêt des ratons laveurs (Raccoon Forest) pour enquêter sur des meurtres

et des activités de cannibalisme dans la région. Ton équipe se pose près de l'hélicoptère de l'équipe Bravo juste avant d'être attaquée par des créatures monstrueuses et extrêmement dangereuses. Ton équipe et toi parvenez à vous réfugier dans un manoir proche qui détient la clé des meurtres - et qui renferme bien d'autres secrets...



EVENEMENTS

A plusieurs reprises lors de ton aventure, des événements spéciaux se manifestent. A chaque fois qu'ils se produisent, l'écran affiche une boîte à lettres (plein écran). Sois attentif aux événements et aux décisions prises à ces occasions - ils révèlent d'importantes informations pouvant t'aider à deviner ce qui se passe dans la Forêt des rotors lousers. Plus important encore, ces informations t'aideront peut-être à sortir vivant de cette aventure.



Ecran d'Action

Lors de tes promenades autour du manoir et dans d'autres endroits, garde un œil sur ce qui se passe autour de toi. Des armes et autres articles sont disséminés autour de toi et des dangers te guettent. Sois très attentif à tout mouvement effectué dans la région car il n'est pas impossible que des créatures se mettent à t'attaquer à un moment ou à un autre.

F
R
A
N
Ç
A
I
S



MOUVEMENTS

La première règle à retenir est que l'immobilité ne te mènera nulle part - et dans la plupart des cas, si tu ne bouges pas, tu risques de te faire égorger par des zombies affamés. Appuie sur la touche D pour tourner/et ou marcher dans une direction donnée. Appuie simultanément sur les touches D et B pour courir. Appuie sur la touche D dans la direction opposée à celle qui se trouve devant toi pour battre en retraite.

A certains moments, tu devras déplacer des objets. Le cas échéant, avance vers l'objet en question et si ce dernier peut être déplacé, ton personnage le fera automatiquement.



Ecran de Statut

A tout moment de la partie, tu pourras appuyer sur Start pour appeler l'écran de statut. Cet écran affiche des informations sur la santé de ton personnage, son emplacement, les fichiers et objets transportés et les renseignements concernant ces objets. Tu seras en mesure de vérifier les objets, de combiner plusieurs objets, de te reposer, de recharger les armes et de l'armer.



- | | |
|-----------------------------------|---------------------------------|
| ① Utiliser RADIO (Use RADIO) | ⑩ Encadré lumineux |
| ② Ouvrir PLAN (Open MAP) | ⑪ Tours restantes |
| ③ Ouvrir FICHIER (Open FILE) | ⑫ Fenêtre des choses à vérifier |
| ④ SORTIR écran (EXIT screen) | ⑬ Bilan de santé |
| ⑤ Tours supplémentaires | ⑭ Fenêtre des messages |
| ⑥ Trousse d'articles | ⑮ Personnage |
| ⑦ Arme chargée | ⑯ Fenêtre des choses à faire |
| ⑧ Coups restants dans un pistolet | |

ARTICLES

Des clés, des armes, des médicaments et autres articles sont disséminés dans tout le manoir. Si tu vois un article sur le sol, avance-toi vers lui et appuie sur la touche A pour le ramasser. Pour choisir de garder l'article ou de le reposer, place le curseur sur OUI ou sur NON dans l'écran de statut et appuie sur la touche A.

Avec les articles à usage spécial, tu peux essayer d'UTILISER (USE) l'article à tout moment. Pour l'EQUIPER (EQUIP) d'un article, VERIFIER (CHECK), UTILISER (USE) ou COMBI (combiner) un article, déplace l'encadré lumineux vers un article et appuie sur la touche A pour appeler la fenêtre des choses à faire (Do window).

- Pour l'EQUIPER (EQUIP) d'une arme, ouvre l'écran de statut, déplace l'encadré lumineux vers une arme à l'aide de la touche D et appuie sur la touche A pour ouvrir la fenêtre des choses à faire. (Do window). Arme-toi de l'arme en mettant en évidence EQUIP et en appuyant sur la touche A (l'arme apparaît dans la fenêtre des Armes chargées).

- Pour **VERIFIER (CHECK)** un article, déplace l'encadré lumineux vers l'article à l'aide de la touche D et appuie sur la touche A pour ouvrir la fenêtre des choses à faire (Do Window). Mets en évidence **VERIFIER (CHECK)** dans la fenêtre des choses à faire : une image agrandie de l'article apparaît dans la fenêtre des choses à vérifier. Tu peux alors l'examiner en gros plan en appuyant sur la touche C pour l'amplifier. Tu peux également le regarder sous différents angles en appuyant sur la touche D et/ou sur les touches L et R. Lors de la vérification des articles et pour afficher d'importantes informations (qui apparaissent dans la fenêtre des messages au bas de l'écran), appuie sur la touche A. Quand tu as fini ta vérification, appuie une fois sur la touche B pour retourner dans la fenêtre des choses à faire (Do Window) puis appuie une deuxième fois sur la touche B pour sortir de la fenêtre des choses à faire.
- Pour **UTILISER (USE)** un article, positionne-toi devant l'endroit où tu souhaites utiliser l'article. Ouvre l'écran de statut, déplace l'encadré lumineux vers l'article à l'aide de la touche D et appuie sur la touche A pour ouvrir la fenêtre Utiliser (Use). Mets en évidence **UTILISER (USE)** dans la fenêtre des choses à faire (Do window) : l'article est utilisé (dans la mesure du possible). Si l'article ne peut être utilisé, un message apparaît dans la fenêtre des messages au bas de l'écran.

ARMES/DEFENSE

Tu es face à une créature corine encore en vie qui esgale de l'arracher la tête. Rien ne va plus pour toi. La meilleure chose à faire est de tirer dessus jusqu'à ce qu'elle ne bouge plus. Assure-toi d'avoir toujours une arme - chargée de préférence (soit si tu utilises un couteau, bien sûr). Pour sélectionner une arme, ouvre l'écran de statut, déplace l'encadré lumineux vers une arme à l'aide de la touche D et appuie sur la touche A pour l'armer de l'arme en question (l'arme apparaît dans la fenêtre des Armes chargées).



Lorsque tu es face à un ennemi, apprête-toi à engager les hostilités en appuyant sur la touche R et en maintenant cette touche enfoncée. Attaque en appuyant sur la touche A. Si tu es armé d'un couteau, appuie sur la touche A pour donner un coup de couteau. Si tu es muni d'une arme à feu, appuie sur la touche A pour déclencher une salve de coups. La touche D (bas/haut) sert à ajuster la

hauteur de tir et la touche D (gauche/droite) sert à ajuster l'emplacement de la cible. N'oublie pas que les armes ne se rechargent pas par l'opération du Saint-Esprit : compte le nombre de coups tirés et recharge ton arme dès que tu es à court de munitions.

SANTÉ

Tu te sens crevé et au bout du rouleau ? Le poison injecté par des serpents et des araignées gigantesques est-il en train de te miner de l'intérieur ? Tout le sang de ton corps est-il en train de s'échapper de tes veines ? Il est sûrement temps de te faire soigner. Des plantes guérissuses sont disséminées dans le manoir et autour de ce dernier. Avec un peu de chance, il se peut également que tu trouves deux ou trois bombes de spray de premier secours laissées par l'équipe Alpha.

Si tu ne connais pas précisément ton état de santé, ouvre l'écran de statut et examine ton bilan de santé. Si ton ECG (Electrocardiogramme) est vert, cela veut dire que tout va bien (comme la mention «Bon» le précise en petits caractères au-

dessous de l'ECG). Si ton ECG est jaune, cela signifie que tu as pris quelques coups mais que ta santé est tout de même assez satisfaisante. Si ton ECG est orange et accompagné de la mention «Attention», tu n'es pas en très bonne santé (tu pourras également lire la recommandation «Éviter la fréquentation des zombies»). Si ton ECG est rouge et accompagné de la mention «Dangers», tu es sur le point d'être retiré de l'équipe Alpha avec tous les honneurs (salut ponctué de 21 coups de pistolet).



Spray de premier secours - il te ravivra complètement

Herbe verte - elle te ravivra partiellement
Herbe bleue - elle te guérit de tout empoisonnement
Herbe rouge - F

EMPLACEMENT



Visualise ton emplacement actuel, planifie ton itinéraire d'évasion et examine les pièces dans lesquelles tu es entré en ouvrant l'écran de statut en mettant en évidence PLAN (MAP) en haut de l'écran. Le plan principal apparaît dans la fenêtre des choses à vérifier (Check window). Si tu as vérifié plusieurs zones, tu dois sélectionner la zone à visualiser (la zone par défaut constitue la zone

dans laquelle tu te trouves actuellement). Appuie sur la touche D vers la gauche ou la droite pour naviguer entre les choix de zones et vers le haut ou le bas pour naviguer à travers les étages de la zone visitée. Appuie ensuite sur la touche A pour voir le plan détaillé de cette zone. La zone dans laquelle tu te trouves actuellement est affichée en rouge (clignotant). Les zones que tu as déjà explorées sont représentées en vert et celles que tu n'as pas encore visitées sont représentées par une couleur sombre.

FICHIER

Examine les notes que tu as prises tout ou long de ton enquête en ouvrant l'écran de statut et en mettant en évidence FICHIER (FILE), en haut de l'écran. Les fichiers que tu détiens sont compilés dans des blocs-notes appelés Fichier 1 et Fichier 2. Pour visualiser un fichier, navigue entre tes signets en appuyant sur la touche D, vers le haut ou le bas. Le titre des fichiers apparaît dans la fenêtre des messages située en haut de l'écran. Appuie sur la touche A pour ouvrir un fichier à visualiser et feuillette le fichier en appuyant sur la touche D vers la gauche ou la droite. Pour sortir du fichier, tu peux appuyer à tout moment sur le fichier B ou naviguer jusqu'à la fin du fichier et mettre en évidence EXIT avant d'appuyer sur la touche A.



RÉSERVE



Certaines zones contiennent des Réserves où tu peux placer les articles que tu n'utilises pas actuellement. Ces réserves contiennent en outre une machine à écrire avec laquelle tu peux relater ton aventure. Ouvre le coffre en te plaçant devant lui et en appuyant sur la touche A. L'écran de statut apparaît alors, mais à la place de la fenêtre des articles à vérifier, tu verras s'afficher la liste

des articles contenus dans le coffre. En outre, une petite photo de l'image sera représentée. Navigue entre les articles en appuyant sur la touche D vers le haut ou le bas. Pour prendre un des articles du coffre, déplace l'encadré lumineux vers un espace vide de ton inventaire (ou vers un article que tu veux mettre en réserve) puis appuie sur la touche A. Ensuite, navigue entre les articles du coffre et appuie sur la touche A pour prendre l'article souhaité.

Conseils pour rester en vie

- C'est pas un film, mon petit lapin. Tu ne disposes pas d'un nombre illimité de balles dans ton flingue. Ne les gaspille pas pour le menu fretin parce que tu pourrais le regretter plus tard. Le truc, c'est d'observer comment se déplacent les créatures et de fausser compagnie aux moins rapides.
- Réfléchis bien à ce que tu dois avoir sur toi et à ce que tu peux entreposer dans la réserve. Trois ou quatre armes à portée de la main peuvent certes calmer un peu ta nervosité, mais si tu cours dans tous les sens entre les différentes zones parce que tu n'as pas d'espace libre, tu perds du temps et des munitions. Et ça, mon petit gars, c'est pas un bon plan.
- Tu vas en voir de toutes les couleurs avant de compiler ton aventure sur la machine à écrire. Il y a un nombre limité de rubans d'encre à ta disposition. Et puis, tu vas évoluer d'une évasion à l'autre, chacune plus stressante que la précédente, avant de te retrouver nez à nez avec un zombie sorti de nulle part et caché derrière une porte... la vie n'est pas juste et les faux morts non plus. Si tu n'arrives pas à prendre de notes avant d'inspecter de nouvelles zones, de nouveaux étages ou de nouvelles pièces où tu penses que de GRANDES choses t'attendent, tu ferais mieux de te mettre à jour à la première occasion venue (si tu es encore vivant, bien sûr).
- Ces méchants zombies ! Si tu fais le ménage dans une zone donnée, le truc à noter, c'est qu'il ne faut pas prendre de prisonniers. Si tu trouves trois zombies dans une zone, laisse-les tous tomber. Et si tu oublies un seul zombie encore vivant et en forme, tu peux être sûr que la prochaine fois que tu reviendras, il y en aura trois prêts à te faire la tête au carré. Quant à ce qu'ils trafiquent quand personne n'est là pour les surveiller, les paris sont ouverts !
- Vérifie soigneusement les articles. Tu es là pour ça puisque ta carte d'identité de S.T.A.R.S indique que tu es détective. Tu n'iras pas bien loin si tu ne te fies qu'au hasard.

Festejando en Carne Humana



Huey te dejó muy cerca del helicóptero medio destruido del Grupo Bravo, el movimiento de las alas del helicóptero hacen desaparecer el humo revelando así un mundo de sufrimiento y dolor. Un miembro menos del equipo Bravo, y no hay rastros del resto del grupo.

Y es precisamente aquí donde comienza la diversión. Algo grande y hambriento te está atacando por el flanco derecho. Agarras fuertemente tu pistola de 9 mm y empiezas a disparar como un loco. Pero "ese algo" (desde donde tú lo estás viendo parece una mezcla entre un Dóberman y una picadora de carne), sigue avanzando. Y si esto no fuera suficiente, repentinamente tu helicóptero despega, dejando atrás al Grupo Alpha.



El capitán Wesker te ordena que te dirijas hacia una mansión cercana. Te haces camino por los campos que hay alrededor de la mansión, teniendo que hacer un par de poroditas para disparar a unas criaturas que son "la peor pesadilla de cualquier humano". Consigues acabar con una de ellas y observas como cae y como algunos de los miembros de su propia especie saltan encima de él y le dan patadas. Por desgracia, el resto de estas horribles criaturas siguen acosando al grupo Alpha.

El resto de tu grupo consigue entrar en la mansión cerrando la puerta en los narices de las criaturas caninos, que aullan desesperadamente. El grupo Bravo te ha llamado para decirte que ellos también estaban investigando la mansión, justo antes de cortarse la comunicación. Tanto la mansión como los alrededores son propiedad de una organización farmacéutica llamada Umbrella. ¡Criaturas engendradas por sustancias tóxicas creadas por un imperio maligno! Si ya, como si esto ocurriese todas las días. Lo primero que debes hacer es ver lo que hay dentro de la mansión. Con suerte no tendrás ninguno otra "sorpresa"...



Comenzando



Tras los logos de Sega y de Capcom, aparecerá la pantalla de título de Resident Evil seguida por un demo. Para parar el demo y volver a la pantalla de título pulsa el botón Inicio repetidamente. Pula de nuevo el botón Inicio en la pantalla de título para ver las opciones que tienes a tu disposición. Si juegas por primera vez, sólo verás las opciones de NEW GAME (NUEVO JUEGO) y OPTIONS

(OPCIONES). Una vez que hayas salvado una partida, aparecerá también la opción de LOAD GAME (CARGAR JUEGO). Para resaltar las diferentes opciones pulsa el botón direccional (Botón D) hacia Arriba o Abajo. Para seleccionar una opción pulsa el botón A o C.

Opciones

En la pantalla de opciones, puedes seleccionar una de las siguientes opciones: CONTROLLER (MANDO DE CONTROL) y/o cambiar el SOUND (SONIDO) durante el juego entre Estéreo o Mono. Para elegir una de estas dos opciones (Mando de control/Sonido) pulsa el botón direccional hacia Arriba o Abajo, y para ver las diferentes opciones dentro de estas dos pulsa el botón direccional hacia la Izquierda o Derecha. Una vez que hayas terminado, selecciona EXIT y pulsa el botón A o el botón C para volver a la lista que aparece en la pantalla de título.



Nota: Las opciones por defecto vuelven a ser empleadas cuando apagues tu Sega Saturn. (Tipo de mando de control 1, sonido estéreo).

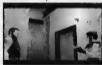
Nuevo Juego



Tras seleccionar Nuevo Juego, pulsa el botón D hacia la izquierda o la Derecha para elegir entre Jill (nivel fácil) o Chris (nivel difícil).

Bien elijas jugar como Jill o como Chris, formarás parte del Grupo Alpha S.T.A.R.S. Los Grupos de Alpha y de Bravo han sido enviados al Bosque de Raccoon en una operación especial para investigar una serie de muertes y de actos de

canibalismo que han acontecido en el área. Tu grupo fue dejado en la tierra cerca del helicóptero del grupo Bravo, siendo atacado por monstruos y criaturas malignas. Consigues escapar y llegas hasta una mansión que hay cerca, una mansión en la que se encuentra el secreto de todos estos asesinatos - y muchas más cosas...



ACONTECIMIENTOS

Durante varios momentos del juego pasarán acontecimientos muy especiales. En estos momentos, la pantalla pasará a ser una pantalla ancha. Presta mucha atención a los acontecimientos y a las decisiones que se lleven a cabo en estos momentos, ya que pueden proporcionarte información que te ayudará a descubrir lo que está pasando en el Bosque de Raccoon, y a salir vivo de esta aventura!



Pantalla de Acción

Cuando estés caminando por la mansión o por cualquier otro lugar durante el juego, presta mucha atención a lo que pase a tu alrededor. Armas, objetos y un sinfín de peligros pueden ser encontrados por todas las partes. Presta mucha atención a cualquier movimiento que se produzca por la zona, ya que es muy probable que "lo que se esté moviendo" no tarde mucho en atacarte.



¡NO TE PARES!

La primera regla que tienes que aprender para conseguir salir victorioso en esta peligrosa expedición es: "estar parado en el mismo sitio no te lleva a ninguna parte", y probablemente algún zombi aproveche la ocasión para atacarte. Pulsa el botón D para girarte y/o andar en la dirección que desees. Pulsa el botón D y el botón B al mismo tiempo para correr. Pulsa el botón D en la dirección contraria a la que estés mirando para salir corriendo.

En algunos lugares tienes que mover los objetos de su sitio. Camina hacia el objeto, y si ese objeto se puede mover, tu personaje lo hará automáticamente.



Pantalla de Estado

Pulsa el botón Inicio en cualquier momento durante el juego para acceder a la pantalla de estado. En esta pantalla encontrarás información sobre el estado de tu personaje, el lugar donde se encuentra en ese momento, los archivos y objetos que cuenta en su poder e información sobre los objetos que poses. En esta pantalla puedes averiguar información sobre los objetos que estás cargando, asociar objetos, mejorar tu estado de salud, cargar las armas y armarte con ellas.



- | | |
|------------------------------------|-----------------------------|
| ① Use RADIO (Usar RADIO) | ⑩ Recuadro para seleccionar |
| ② Open MAP (Abrir MAPA) | ⑪ Rondas restantes |
| ③ Open FILE (Abrir ARCHIVO) | ⑫ Ventana de comprobación |
| ④ EXIT screen (Pantalla de Salida) | ⑬ Estado de salud |
| ⑤ Rondas extra | ⑭ Ventana de mensaje |
| ⑥ Maletín de objetos | ⑮ Personaje |
| ⑦ Arma con munición | ⑯ Crear una ventana |
| ⑧ Rondas restantes con el arma | |

OBJETOS

Llaves, armas, medicinas y otros objetos están escondidos a lo largo de la misión. Si ves un objeto por ahí, acércate a él, camina sobre él y pulsa el botón A para recogerlo. Puedes elegir si quieres quedarte con un objeto o dejarlo donde lo has encontrado, moviendo el cursor cerca del YES(SÍ) o NO en la pantalla de estado y pulsando después el botón A.

Con objetos de uso especial, puedes USE (USAR) ese objeto en cualquier momento. Para EQUIP (ARMARTE), CHECK (COMPROBAR), USE (USAR) o COMBN (ASOCIAR) mueve el recuadro para seleccionar hacia un objeto, pulsa el botón A y selecciona la opción de Crear una ventana.

- Para EQUIP (ARMARTE) con una arma, debes abrir la pantalla de estado y mover el recuadro para seleccionar con el botón D el arma que desees.

seguidamente pulsa el botón A para seleccionar la opción de Crear una ventana. Contarás con ese arma si seleccionas EQUIP (ARMARTE) y pulsas el botón A (el arma aparecerá en la ventana de Armas en tu posesión).

- Para CHECK (COMPROBAR) un objeto, mueve el recuadro para seleccionar con el botón D hacia el objeto que desees y pulsa el botón A para abrir la opción de Crear una ventana. Selecciona CHECK (COMPROBAR) en la Ventana que has creado y aparecerá una gran imagen del objeto que hayas seleccionado. Puedes examinarlo más de cerca pulsando el botón C y verlo desde distintos puntos de vista pulsando el botón D y/o los botones R y L. Pulsa el botón A para acceder a información importante sobre ese objeto (la información aparecerá en la ventana de mensaje en la parte inferior de la pantalla). Cuando hayas terminado de comprobar ese objeto, pulsa el botón B una sola vez para volver a la ventana que hayas creado y otra vez para salir de esa ventana.
- Para USE (USAR) un objeto, colócate en frente del lugar donde quieras utilizar ese objeto. Abre la pantalla de estado, mueve el recuadro para seleccionar con el botón D hacia el objeto que quieras usar y pulsa el botón A para abrir la ventana de usar. Selecciona USE (USAR) en la ventana que has creado y el objeto será usado (siempre que sea posible). Si el objeto no puede ser usado, aparecerá un mensaje en la ventana de mensaje en la parte inferior de la pantalla.

ARMAS/DEFENSA

¿Qué pasa? ¿Que te sigue una endiablada criatura que está intentando acabar contigo? Las cosas te van bastante mal entonces. Tu mejor jugada sería dispararle como loco hasta que se deje de mover. Por tu propia protección, te aconsejamos que estés siempre bien armado y asegúrate de que las armas tienen suficiente munición. Para seleccionar un arma, abre la pantalla de estado, mueve el recuadro para seleccionar con el botón D hacia el arma que quieras usar y pulsa el botón A para hacerte con ese arma (el arma aparecerá en la ventana de las armas en tu posesión).



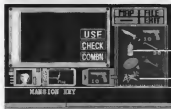
Cuando te enfrentes a un enemigo, prepárate para hacerle frente manteniendo pulsado el botón R y atácalo pulsando el botón A. Si estás armado con un cuchillo, pulsa el botón A para dar una puñalada. Si por el contrario estás armado con armas de fuego, pulsa el botón A para disparar. Pulsando el botón D hacia Arriba o Abajo controlas la altura del ataque que estés

realizando, y moviéndolo hacia la izquierda o Derecha puedes apuntar antes de disparar. Y recuerda que las armas no se cargan solas - ten en cuenta las veces que hayas disparado y carga el arma de nuevo tan pronto como te quedes sin balas.

ESTADO DE SALUD

¿Te sientes cansado y parece que no puedes más? ¿Sientes como tus órganos internos se van destruyendo debido al veneno de los culebras gigantes y los arañs venenosos? ¿Te estás desangrando por todas las numerosas heridas de tu cuerpo? Entonces, puede que sea el momento ideal para recibir ayuda médica. Hay hierbas medicinales reportadas por la mansión y sus alrededores, y puede que también encuentres algunos lotos de primeros auxilios que el equipo Alpha perdió en su expedición por la mansión.

Si no sabes muy bien cual es tu condición en un momento determinado, ve y abre la ventana de estado y mira cual es tu estado de salud. Un ECG (electrocardiograma) verde indica que estás bien (como también lo indica la palabra "fine" (bien) que está escrita debajo del ECG). Cuando el ECG se vuelve amarillo quiere decir que te han herido en algunas ocasiones, pero todavía no estás mal. Un ECG naranja y la palabra "Cautious" (cuidado) significan que no estás demasiado bien (ve al apartado "Evitar a las patufordas Zombis). Un ECG rojo y la palabra "Danger" indican que estás bastante mal y que no falta mucho para que estas odiosas criaturas acaben contigo.



Armas de primera
escala: recuperar
completamente la salud

Hebras verde: recuperar
parcialmente la salud
Hebras azul: para curarte
cuando hayas sido asesinado
Hebras roja: F

SITUACIÓN



Abriendo la pantalla de estado y seleccionando MAP (MAPA) en la parte superior de la pantalla puedes ver el lugar exacto en el que te encuentras, estudiar una ruta por la que escapar o ver las habitaciones en las que todavía no has estado. El mapa principal aparece en la pantalla de comprobación. Si ya has recorrido más de una zona de la mansión, deberás seleccionar la zona que quieres ver (la zona que será revisada por defecto es en la que te encuentres en ese momento). Pulsa el botón D hacia la Izquierda o Derecha para ver las diferentes zonas que puedes elegir, y hacia Arriba o Abajo para ver los distintos pisos de esa zona que ya has visitado. La zona en la que te encuentras en ese momento aparece en color rojo intermitente, y las zonas que ya has visitado aparecen en color verde. Las zonas a las que todavía no has llegado aparecen en un color oscuro.

ARCHIVO

Puedes acceder a las notas que hayas ido recogiendo en tu investigación abriendo la pantalla de estado y resaltando la opción FILE (ARCHIVO) que se encuentra en la parte superior de la pantalla. Las notas que has ido tomando se van guardando en los archivos, llamados Archivo 1 y Archivo 2. Para ver las notas que hay dentro de un archivo, pulsa el botón D hacia arriba y abajo. El título de las notas aparecerá en la ventana de mensaje que aparecerá en la parte superior de la pantalla. Pulsa el botón A para abrir un archivo y pase revista a los distintos notas de un archivo pulsando el botón D hacia la Izquierda o Derecha. Pulsa el botón B en cualquier momento para abandonar el Archivo o deja pasar todas las notas de un archivo y luego resalta la opción de EXIT (ABANDONAR) y pulsa el botón A.



HABITACIÓN DE LOS TRASTOS



En algunas zonas encontrarás la "habitación de los trastos" en la cual podrás guardar los objetos que no estés usando en ese momento. En esta habitación también hay una máquina de escribir en la cual podrás salvar todos los descubrimientos que hayas hecho hasta el momento sobre esta aventura. Puedes abrir el baúl si te colocas en frente de él y pulsas el botón A. Aparecerá la pantalla de estado, pero en lugar de aparecer la ventana de comprobación de objetos, aparecerá una lista con los objetos que ya hay almacenados en el baúl junto con un pequeño dibujo del objeto u objetos. Pasa revista a todos los objetos que hayas almacenado pulsando el botón direccional hacia Arriba o Abajo. Para sacar un objeto del baúl, mueve el recuadro para seleccionar hacia un espacio que haya libre en tu inventario (o hacia un objeto que quieras guardar) y pulsa el botón A. Seguidamente busca el objeto que quieras sacar del baúl y pulsa el botón A para sacarlo.

¡Sobrevive Como Puedas!

- Esta no es un simple videojuego, baby. No tienes munición ilimitada, así que no malgastes las balas o acabarás frita como un pallo. (Puede que necesites una bala justa cuando se te han acabado! Así que "el lorito" amigo, observa el movimiento de las endiabladas criaturas, y cuando voyon despacio intenta pasar por donde andas esquivándolas y consiguiendo ahorrarte así valiosas balas.
- Piensa bien lo que almacenas en la habitación de los trastos y lo que llevas en tus espaldas. Siempre viene muy bien tener a tu disposición tres o cuatro diferentes armas pero cuando vas de aquí para allá con todo esta en tu mochila hace que no te quedes sin espacio para coger ningún otro objeto que encuentres. ¡Así que piénsatelo bien, colega!
- Salvar tus aventuras no es tan fácil como parece. Ten en cuenta que sólo tienes unas pocas cintas de tinta para la máquina de escribir donde salvas tus aventuras, y si te quedas sin tinta, no podrás salvar ninguna otra aventura. Por otro lado, nunca sabes por donde va a salir un zombi asesino, y "cataplán" acaba contigo. Por ello es muy aconsejable que comas o escribas en la máquina tu aventura cada vez que entres en una zona, pisa o habitación en la que creas que "algo grande" te espera (claro, todo ello si no te matan antes).
- ¡Estos zombis son imposibles! Si pasas por una zona en la que haya zombis acaba con todos ellos cuanto antes, porque basta que dejes un zombi medio moribundo para que la próxima vez que pases por esa misma zona te encuentres a otros tres esperándote. Lo que hacen cuando tú no estás por la zona es un gran misterio.
- Comprueba de caba a caba los objetos que encuentres en tu camino. Por algo pone en tu carnet de la S.T.A.R.S "Detective". No llegarás muy lejos si dejas que toda sea una sorpresa.

Banchetta di carne umana



Huey ti lascia vicino all'elicottero distrutto del gruppo Bravo, con il vento delle lame che soffia via il fumo per rivelare un mondo di dolore. Un membro del gruppo Bravo fatto fuori (come la maggior parte dei suoi organi più interni), degli altri nessuna traccia.

È proprio ora che inizia il bello. Qualcosa di grande e offuscato attacca dal fianco destro. Tiri fuori la tua 9 mm e inizi a sparare, ma la cosa (quella che vedi sembra un incrocio tra un Doberman e un tritacarne arrabbiato) ritorna continuamente. A peggiorare la situazione, il tuo elicottero è volato via senza ordini, lasciando il gruppo Alpha nelle grinfie del branco delle creature canine.



Il capitano Wesker ti ordina di dirigerti a una villa vicina. Corri tra i campi, voltandoti una volta o due per sparare un paio di colpi al branco dei peggiori incubi umani. Riesci a farne cadere uno e a vedere alcuni cani del branco saltarci sopra e sbranarlo, mentre scalpitano ancora. Le altre creature canine, tuttavia, sono ancora dirette contro il gruppo Alpha.



Quello che rimane del tuo gruppo riesce a malapena ad entrare nella villa prima che le creature canine che vi inseguono raggiungano la porta, ululando frustrate. Il gruppo Bravo aveva appena comunicato per radio che volevano perlustrare la villa pochi attimi prima di perdere contatto. Un controllo rivela che la villa e la tenuta sono proprietà di una ditta farmaceutica chiamata Umbrella. Creature tossiche generate da un maligno impero aziendale? Sì, succede sempre così. La prima cosa da fare è vedere cosa c'è nella villa. Si spera che non ci siano altre spiacevoli sorprese...



Avvio



Dopo i loghi Sega e Capcom, appare la schermata del titolo Resident Evil, seguita da una demo. Per interrompere la demo e ritornare alla schermata del titolo, premere più volte Avvio, premere Avvio nella schermata del titolo per visualizzare le opzioni. Se stai giocando per la prima volta, sono disponibili solo le impostazioni **NUOVO GIOCO** e

OPZIONI. Una volta salvata un'avventura, appare anche l'opzione **CARICA GIOCO**. Per scorrere le opzioni disponibili, premere il tasto direzionale su o giù. Per selezionare un'opzione, premere il tasto A o C.

Opzioni

Nella schermata Opzioni, selezionare una delle tre opzioni **CONTROLLER** e/o cambiare l'**AUDIO** del gioco (scegliere da Mono o Stereo). Scorrere tra le opzioni **CONTROLLER** e **AUDIO** premendo il tasto direzionale su o giù e scorrere tra le scelte **CONTROLLER** e **AUDIO** premendo il tasto direzionale a destra o a sinistra. Al termine, evidenziare **ESC** e premere il tasto A o C per tornare all'elenco delle opzioni della schermata del titolo.



Nota: Le opzioni tornano al default (Controller tipo A, Audio stereo) quando si disattiva il Sega Saturn.

Nuovo Gioco



Dopo avere selezionato Nuovo gioco, premere il tasto direzionale a sinistra o a destra per scegliere tra Jill (avventura di livello facile) o Chris (avventura di livello difficile).

Nei panni di Jill o di Chris sarai un membro del gruppo Alpha S.T.A.R.S. I gruppi Alpha e Bravo sono stati inviati

alla foresta Raccoon per verificare voci di uccisioni e cannibalismo nella zona. Il tuo gruppo viene lasciato vicino all'elicottero del gruppo Bravo, solo per essere aggredito da creature mostruose e mortali. Riesci a fuggire nella villa vicina, una villa che tiene il segreto degli assassini... e molto di più...



EVENTI

In vari punti della tua avventura avvengono eventi speciali. In questi momenti, lo schermo diventa una vista di cassetta delle lettere (schermo intero). Fai attenzione agli eventi e alle decisioni prese in questi momenti; perché rivelano informazioni importanti su come capire quella che sta accadendo nella foresta Raccoon e, cosa più importante, su come uscirne fuori sani e salvi.



Schermata Azione

Quando cammini attorno alla villa o in altre zone, accertati di tenere d'occhio quello che ti circonda. Armi, oggetti e pericoli ti circondano. Fai attenzione a qualsiasi movimento nell'area perché gli oggetti mobili prima o poi ti passano addosso.



SPOSTAMENTO

Imparerai presto la prima regola: stare in un posto non serve a niente e in molti casi non porta altro che gole sgozzate dagli zombie affamati. Premi il tasto direzionale per voltarti e/o camminare in una direzione. Premi simultaneamente il tasto direzionale e il tasto B per correre. Premi il tasto direzionale nella direzione opposta a quella che ti sta di fronte per tornare indietro.

In alcuni punti, devi spostare gli oggetti. Cammina fino all'oggetto e se l'oggetto può essere spostato, automaticamente il tuo personaggio lo sposta.



Schermata Stato

Premi **Avvio** in qualsiasi momento del gioco per richiamare la schermata Stato. Questa schermata visualizza le informazioni sulla salute, sulla posizione del tuo personaggio, sui file che porta, sugli oggetti che porta e le informazioni sugli oggetti. E' possibile controllare gli oggetti, combinarli, ripristinare la salute, ricaricare le armi e armarsi.



- (1) Use RADIO (Usa RADIO)
- (2) Open MAP (Apri MAPPA)
- (3) Open FILE (Apri FILE)
- (4) EXIT screen (ESCI dallo schermo)
- (5) Colpi extra
- (6) Kit degli oggetti
- (7) Arma carica
- (8) Colpi rimasti nell'arma

- (9) Casella di evidenziazione
- (10) Colpi rimasti
- (11) Finestra Controllo
- (12) Stato di salute
- (13) Finestra Messaggio
- (14) Personaggio
- (15) Finestra Fai

OGGETTI

Le chiavi, le armi, le medicine e gli altri oggetti sono sparsi per la villa. Se vedi un oggetto volante, raggiungilo e premi il tasto **A** per raccoglierlo. Scegli di tenere l'oggetto o mettilo giù collocando il cursore accanto a **SI** o **NO** nella schermata Stato e premendo il tasto **A**.

Con gli oggetti ad uso speciale, puoi provare ad usare l'oggetto in qualsiasi momento. Per equipaggiare, controllare, usare o combinare gli oggetti, sposta la casella di evidenziazione su un oggetto e premi il tasto **A**, per richiamare la finestra **FAI**.

- Per equipaggiare una finestra, apri la schermata Stato, con il tasto direzionale sposta la casella di evidenziazione su un'arma e premi il tasto **A** per aprire la

finestra Fai. Munisci dell'arma evidenziando Equipaggia e premendo il tasto A (l'arma appare nella finestra Arma carica).

- Per controllare un oggetto, con il tasto direzionale sposta la cosella di evidenziazione sull'oggetto e premi il tasto A per aprire la finestra Fai. Evidenzia **CONTROLLA** nella finestra Fai e apparirà una grande immagine dell'oggetto nella finestra Controlla. Puoi esaminarla da vicino premendo il tasto C per ingrandirlo e guardarla da vari punti di vista premendo il tasto direzionale e/o i tasti destro e sinistro. Premi il tasto A quando controlli gli oggetti per visualizzare le informazioni importanti (che appaiono nella finestra Messaggio nella parte inferiore dello schermo). Quando hai terminato, premi il pulsante B una volta per tornare alla finestra Fai e di nuovo per uscire.
- Per usare un oggetto, posizionati di fronte all'area in cui vuoi usare l'oggetto. Apri la schermata Stato, con il tasto direzionale sposta la cosella di evidenziazione sull'oggetto e premi il tasto A per aprire la finestra Usa. Evidenzia **USA** nella finestra Fai e l'oggetto viene usato (dove possibile). Se l'oggetto non può essere usato, appare un messaggio nella finestra Messaggio nella parte inferiore dello schermo.

ARMI/DIFESA

Quindi hai una creatura canina non morta che cerca di mangiarti la testa. Be', le cose sono proprio difficili. La cosa migliore da fare è quella di colpirla molte volte fino a quando non smette di muoversi. Assicurati di essere sempre armato e che



l'arma sia carica (se non stai usando il coltello, chiaramente). Per selezionare un'arma, apri la schermata Stato, con il tasto direzionale sposta la cosella di evidenziazione su un'arma e premi il tasto A per munirti dell'arma (l'arma appare nella finestra Arma carica).

Quando affronti il nemico, preparati a combattere premendo e tenendo premuto il tasto B, e attacca premendo il tasto A. Se sei armato di un coltello, premendo il tasto A dai una pugnolata. Se disponi di armi da fuoco, premendo il tasto A tiri un colpo. Premendo il tasto direzionale su o giù regoli l'altezza dell'ottacco e premendo sinistra e destra regoli l'obiettivo. Ricordati che le armi non si ricaricano automaticamente: conta i colpi che hai tirato e ricarica appena finite le munizioni.

SALUTE

Ti senti stanco e depresso? Il veleno di serpenti e rogni giganteschi ti distrugge dall'interno? Il sangue ti esce da tutte le ferite per tutto il corpo? Be', forse è il caso di prendere qualche medicina. Ci sono piante curative da cercare nella villa e nei dintorni, e potresti anche trovare altre bombole di Spray Pronto Soccorso lasciato dal gruppo Alpha.

Se sei in dubbio sulle tue condizioni correnti, apri la schermata Stato e guarda il tuo stato di salute. Un ECG (elettrocardiogramma) verde sta a indicare che stai bene (come "Bene" scritto sotto). Quando l'ECG diventa giallo indica che hai subito qualche danno ma sei sempre in salute. Un ECG arancione e "Attenzione" significa

che non stai troppo bene (Evita i terribili zombie). Un ECG rosso e "Pericolo" significa che sei vicino all'espulsione dal gruppo Alpha.



Spray Pronto Soccorso - ripristina completamente la salute

Ecto verde - ripristina parzialmente la salute
Ecto blu - cura gli avvelenamenti
Ecto rosso - ?

POSIZIONE



Vedi la tua posizione corrente, programma la tua fuga e visualizzo le stanze in cui sei stato aprendo lo schermo Stato ed evidenziando MAPPA nella parte superiore dello schermo. La mappa principale appare nella finestra Controllo. Se hai attraversato più di un'area, devi selezionare l'area da visualizzare (il default è l'area che stai occupando al momento). Premere il tasto direzionale o sinistro o destro per

scorrere le opzioni dell'area e su e giù per scorrere tra i piani dell'area visitata, quindi premere il tasto A per vedere una mappa dettagliata di quell'area. L'area in cui ti trovi ora appare in rosso lampeggiante e le aree che hai già esplorato appaiono in verde. Le aree che non hai ancora visitato sono scure.

FILE

Guardo gli appunti che hai ottenuto nell'investigazione aprendo lo schermo Stato ed evidenziando FILE nella parte superiore dello schermo. I file che hai a disposizione sono contenuti negli appunti, intitolati File 1 e File 2. Per visualizzare un file, scorri su e giù nel segnalibro premendo il tasto direzionale su o giù. Il titolo del file appare nella finestra dei messaggi nella parte superiore dello schermo. Premi il



tasto A per aprire un file da visualizzare e sfoglio il file premendo il tasto direzionale sinistro o destro. Premi il tasto B in qualsiasi momento per uscire dal file, o scorri fino alla fine del file, evidenzia ESCI e premi il tasto A.



Alcune aree contengono magazzini in cui puoi collocare oggetti che non stai usando momentaneamente e una macchina da scrivere per salvare la tua avventura. Per aprire il baule, ti ci devi trovare davanti e premere il tasto A. Appare la schermata Stato, ma al posto della finestra Controlla oggetto, viene visualizzato un elenco di oggetti nel baule e una piccola

immagine. Scorri tra gli oggetti premendo il tasto direzionale su o giù. Per prendere un oggetto dal baule, sposta lo casella di evidenziazione su uno spazio vuoto nell'inventario (o su un oggetto che vuoi mettere in magazzino) e premi il tasto A, quindi scorri tra gli oggetti nel baule e premi il tasto A per prendere l'oggetto.

Cerca di Sopravvivere

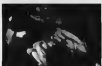
- Questo non è un videogame, ragazzo. Non si hanno pallottole illimitate. Non sprecarle su sciocchezze: in seguito potresti avere bisogno di munizioni e non ce ne sono. Invece, osserva come le creature si spostano e supera quelle lente.
- Pensa a quello che devi portare e quello che vuoi mettere in magazzino. Tre o quattro armi sicure ti rendono un po' meno nervoso, ma lottare su e giù per le aree perché non hai dello spazio libero ti fa perdere tempo e munizioni ed è un brutto affare.
- Salvare la tua avventura è una faccenda complicata. C'è solo un tanto di nastri di inchiestro disponibili. Eppure cimentarsi in una serie di fughe pericolosissime solo per essere divorato da uno zombie che si nasconde dietro una porta... la vita non è giusta, né lo sono gli zombie. Se non prendi appunti prima di controllare nuove zone, piani o stanze dove pensi che ti stiano aspettando cose GROSSE, assicurati di scriverne appena ne hai l'occasione (se riesci a scamparla viva, naturalmente).
- Quei terribili zombie! Se vuoi eliminare i cattivi dalla zona, la regola è di non catturare prigionieri, ma di eliminarli. Se ci sono tre zombie in un'area, falli fuori tutti. Lascia solo uno zombie non morto e scalpitante e stai a vedere che la prossima volta ce ne saranno tre vivi. Quello che combinano quando non c'è nessuno in circolazione...
- Controlla gli oggetti attentamente. Sul biglietto S.T.A.R.S. non c'è scritto "Detective" per niente. Non andrai lontano se lasci tutto al caso.

Zich vergasten aan menselijk vlees



De Huey brengt je naar, dichtbij de vernielde helikopter van Bravo Team, de wind van de schroeven blaast de rook weg om een wereld van pijn te onthullen. Een lid van Bravo Team berooid (zoals meeste van zijn organen), de anderen zijn nergens te bespeuren.

En dat is wanneer het plezier begint. Iets groot en hongerig valt aan vanuit de rechterzijde. Je trekt aan je 9mm en stort de kogels te pompen, maar het ding (wat je ervan kunt zien, lijkt op een kruising tussen Dobbemon en een kwade vlees maaltand) blijft maar komen, om de zaken te verslechteren, je transport helikopter is verdwenen zonder bevelen en het loot Alfa Team achter aan het pijnlijke lot van de Hondeschepsels.



Kapitein Wesker beveelt je naar een dichtbij huis te gaan. Je hoogspringt door het veld en je draai jezelf om eens of twee keer om een paar rondes naar De Beste Nachmerries te schieten. Je slaagt erin 1 neer te schieten en kijkt terwijl erop gesprongen wordt en het uit elkaar getrokken wordt, nog altijd trappend, door anderen van de groep. De rest van de Hondeschepsels zijn niettemin nog altijd gericht op het Alfa Team.

Wat er nog overblijft van je groep kan juist binnen in het huis geroken vooraleer de achtervolgende schepsels de voordeur bereiken, huilend in frustratie. Bravo Team was langst gekomen om te zeggen dat ze huis zouden onedroeken, juist voordat ze contact verloren hadden. Een onderzoek onthult dat het huis en zijn omgeving eigendom zijn van een farmaceutisch bedrijf dat Umbrella genoemd wordt. Giftige schepsels geboord door een kwalijk samenwerkend imperium? Ja, echt, dat gebeurt altijd. De eerste zaak te doen is te zien wat er in het huis is. Hopelijk zullen er geen aangename verrassingen meer zijn...



Beginnen van het spel



Na de Sega en Capcom logo's zal het Resident Evil (aanwezig Kwaad) Titelscherm verschijnen, gevolgd door een demo. Om de demo te stoppen en terug te keren naar het Titelscherm, druk herhaaldelijk op Start. Druk op Start in het Titelscherm om je keuzes te vertonen. Als je nog maar juist begint, enkel de NEW GAME (nieuw spel) en OPTIONS (keuzes) Standen zijn ter

beschikking. Eens je een avontuur gevorded hebt zal de LOAD GAME (Load Spel) Keuze ook verschijnen. Om door de verschillende beschikbare keuzes te bladeren, druk de D-Toets op of neer. Druk op Toets A of C om een keuze te selecteren.

Keuzes

Selecteer 1 van de 3 CONTROLLER opties in het Keuzescherm en/of verander het Spel SOUND (geluid) (Kies uit mono of stereo). Blader tussen de CONTROLLER en de SOUND opties door de D-Toets op of neer te drukken en blader tussen de CONTROLLER en SOUND keuzes door de D-Toets naar links of rechts te drukken. wanneer je daarmee klaar bent, licht EXIT op en druk op Toets A of C om naar de Titelscherm Keuzelijst terug te keren.



Opmerking: de keuzes keren terug naar hun Defaultstanden (Controllertype A, Stereo geluid) wanneer je de Sega Saturn uitschakelt.

Nieuw Spel



Na het selecteren van New Game (Nieuw spel), druk de D-Toets naar links of rechts om te kiezen tussen Jill (Gemakkelijk niveau avontuur) of Chris (Moeilijk niveau avontuur).

Als zowel Jill of Chris, ben je een lid van het S.T.A.R.S Alpha Team. Er zijn Alpha en Bravo Team gezonden naar Raccoon Woud om

verslagen over moorden en cannibalisme in het gebied te onderzoeken. Je team land naast de Bravo Team helikopter, enkel om aangevallen te worden door monsterachtige en dodelijke schepsels. Je maakt het te ontsnappen naar een dichtbij huis die over de geheimen van de moorden beschikt - en zoveel meer ...



GEBEURTENISSEN

Op verschillende punten in je avontuur zullen er zekere speciale gebeurtenissen voorkomen. Op deze momenten zal het scherm veranderen in een brievenbus (wijd scherm) zicht. Geef veel aandacht aan deze gebeurtenissen en beslissingen die gemaakt worden op deze momenten. Ze onthullen belangrijke informatie over hoe eraan uit te geraken wat er gaande is in Raccoon Ward, en belangrijker, hoe je kunt weggeraken in 1 stuk.



Actiescherm

Wanneer je wandel rond het huis of andere gebieden, zorg ervoor dat je een oogje houd op je omgeving. Wapens, andere zaken en gevaren liggen rondom je. Geef veel aandacht aan alle beweging in het gebied want bewegende zaken zullen je waarschijnlijk aanvallen op een bepaald moment.



BEWEGING

De eerste regel die je moet leren is dat staan op 1 plaats je nergens zal brengen- en in vele gevallen zal dat ervoor zorgen dat je keel overgesneden wordt door hongerende Zombies. Druk op de D-Toets om te draaien/ of te wandelen in een richting. Druk tegelijkertijd op de D en B Toets om te lopen. Druk de D-Toets in de tegenovergestelde richting dan degene waarnaar je kijkt om terug te trekken.

Op sommige plaatsen zal je objecten moeten verplaatsen. Wandel naar het object en als het object verplaatst kan worden zal je karakter dat automatisch doen.



Statusscherm

Druk op Start op gelijk welk moment tijdens het spel om het Statusscherm op te vragen. Dit scherm vertoont info de gezondheid van je karakter, locatie, gedragen dossier, gedragen zaken en details over de zaken. Je kunt zaken controleren, combineren, je gezondheid herstellen, wapens heropladen en jezelf met hen bewapenen.



- | | |
|-------------------------------------|------------------------|
| ① Use RADIO (Gebruik RADIO) | ⑪ Oplicht doos |
| ② Open MAP (Open MAP) | ⑫ Overblijvende rondes |
| ③ Open FILE (Open DOSSIER) | ⑬ Controleer Venster |
| ④ EXIT screen (VERLAAT scherm) | ⑭ Gezondheid status |
| ⑤ Extra rondes | ⑮ Boodschap Venster |
| ⑥ Groep zaken | ⑯ Karakter |
| ⑦ Geladen wapen | ⑰ Doe Venster |
| ⑧ Overblijvende rondes in het wapen | |

ZAKEN

Sleutels, wapens, medicijnen en andere zaken liggen verspreid door het huis. Als je een zaak ziet liggen, wandel er naartoe en druk op Toets A om het op te roepen. Maak de keuze de zaak te houden of naar te plaatsen door de cursor naast YES of NO te plaatsen in het Statusscherm en door op de A Toets te drukken.

Met speciale gebruik zaken kan je proberen de zaak te gebruiken op gelijk welk moment. Om zaken te EQUIP (LADEN), CHECK (CONTROLLEREN), USE (GEBRUIKEN) of te COMBN (KOMBINEREN), beweeg de oplichtdoos naar een zaak en druk op Toets A om het Doe Venster op te roepen.

- Open het Statusscherm om een wapen te LADEN, beweeg de oplichtdoos naar een wapen met de D-Toets en druk op Toets A om het Doe Venster te openen. Bewapen jezelf met het wapen door EQUIP op te lichten en door op de Toets te drukken (het wapen verschijnt in het Armed Weapon (Bewapend wapen) Venster).

- Om een zaak te controleren, beweeg de oplichtdoos naar de zaak met de D-Toets en druk op Toets A om het Doe Venster te openen. Licht CHECK op in het Doe Venster en er zal een grote afbeelding verschijnen in het Controleer Venster. Je kunt het van dichtbij bekijken door op Toets C te drukken om het te vergroten en het vanuit verschillende hoeken te bekijken door op de D-Toets en / of Toets L en R te drukken. Druk op Toets A terwijl je zaken controleert om enige belangrijke info (die verschijnt in het Boodschap Venster aan de onderkant van het scherm) te vertonen. Wanneer je klaar bent, druk 1 maal op Toets B om terug te keren naar het Doe Venster en nogmaals om het Doe Venster te verlaten.
- Om een zaak te gebruiken, plaats jezelf vóór het gebied waar je de zaak wenst te gebruiken. Open het Statusscherm, beweeg de oplichtdoos naar de zaak met de D-Toets en druk op Toets A om het Gebruik Venster te openen. Licht USE op in het Doe Venster en de zaak wordt gebruikt (waar mogelijk). Als de zaak niet gebruikt kan worden zal er een boodschap verschijnen in het Boodschap Venster onderaan op het scherm.

WAPENS/VERDEDIGING

Dus je hebt een ondoord Handeschepel dat je hoofd probeert op te eten. Wel, alles is volledig slecht. Je beste kans is het vele malen te schieten totdat het stopt te bewegen. Zorg ervoor dat je altijd bewapend bent met een wapen dat geladen is (dat is als je het mes niet aan het gebruiken bent). Om een wapen te selecteren, open het Statusscherm, beweeg de oplichtdoos naar een wapen met de D-Toets en druk op Toets A om jezelf te bewapenen met dat wapen (het wapen verschijnt in het Bewapend Wapen Venster).



Wanneer je een tegenstander tegemoet komt, maak je klaar voor gewicht door op de R Toets te drukken en neer te houden en val aan door op Toets A te drukken. Als je bewapend bent met het mes zal drukken op Toets A een steek uitvoeren. Als je vuurwapens hebt, drukken op Toets A zal een ronde kogels doen schieten.

Het Op of Neer drukken van de D-Toets past de hoogte van de aanval aan en het Rechts en Links drukken past de plaats aan waarnaar je richt. Onthou dat wapens zichzelf niet heropladen-tel het aantal rondes je geschoten hebt en herlaad van zodra je geen meer hebt.

GEZONDHEID

Ben je moe en uitgeput? Is het vergif van gigantische slangen en spinnen je aan het versietigen van binnenin? Is je levensbloed uit je worden over je gehele lichaam aan het druipen? Dan is het waarschijnlijk tijd voor eerste hulp bij ongevallen. Er kunnen genezende planten gevonden worden in het huis en zijn omgeving en je zult waarschijnlijk ook over een paar extra Reszen First Aid struikelen die achtergelaten waren door het Alpha Team.

Als je in twijfel bent over je huidige conditie, open het Statusscherm en bekijk je Gezondheidsstatus. Een groen ECG (Electrocardiogram) betekent dat je O.K bent. Wanneer de ECG geel wordt betekent het dat je schade geleden hebt maar je bent nog altijd in goede conditie. Een oranje ECG en "CAUTION" betekent dat je niet zo goed eraan toe bent (lees "Vermijd Zombie Zuigplekken"). Een Rood ECG en "DANGER" betekent dat je dicht bij je ontslag van het Alpha Team bent met een 21 geweren saluut.



First Aid Spray - herstelt je gezondheid volledig

Groen kruis - herstelt je gezondheid gedeeltelijk
Blauw kruis - geneest vergif
vondsten
Rood kruis?

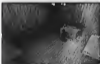
LOCATIE



Bekijk je huidige ligging, plan je ontspanningsroute en bekijk alle kamers waarin je geweest bent door het Statusscherm te openen en MAP op te lichten op de top van het scherm. Het hoofdplan verschijnt in het Controle Venster. Als je door meer dan 1 gebied gegaan bent moet je het gebied dat je wenst te bekijken, selecteren. (De Default is het gebied waarin je op dit moment bent.) Druk de D-Toets links en rechts om door de gebiedkeuzes te bladeren, en op en neer om door de verdiepen in dat gebied dat je bezocht hebt, te bladeren. Druk dan op Toets A om een gedetailleerde map te zien van dat gebied. Het gebied waarin je op dat moment bent zal in het rood fllikkeren en de gebieden die je reeds bezocht hebt verschijnen in het groen. De gebieden waarin je nog niet geweest bent zijn donker.

DOSSIER

Kijk door de notities die je verzameld hebt in je onderzoek door het Statusscherm te openen en door FILE op te lichten op de top van het scherm. De dossiers waarover je beschikt worden in notitieboekjes gehouden, getiteld File 1 en File 2. Om een dossier te bekijken, blader op of neer door je boekelegger door de D-Toets op en neer te drukken. De titel van de dossiers verschijnt in het Boodschap Venster op de top van het scherm. Druk op Toets A om een dossier te openen zodat je het kunt bekijken en blader door het dossier door de D-Toets links of rechts te drukken. Druk op gelijk welk moment op Toets B om het dossier te verlaten of blader door naar het eind van het dossier, licht EXIT op en druk op de A Toets.



OPBERGPLAATS

Sommige gebieden bevatten opbergplaatsen waar je zaken kunt plaatsen die je huidige niet gebruikt en een typemachine om je avontuur te sparen. Open de kast daar ervoor te gaan staan en op de A Toets te drukken. Het Statusscherm verschijnt, maar in plaats van het Zoek Controleer Venster zal

er en lijst van alle zaken in de kast en een klein prentje van de afbeelding, vertaald worden. Blader daar de zaken door de D-Toets Op af neer te drukken. Om een zaak uit de kast te nemen, beweeg de aplichtdoos naar een lege plaats in je lijst (af een zaak die je wenst te sparen) en druk op Toets A, blader dan daar de zaken in de kast en druk po Toets A om de zaak te nemen

Stayin' Alive, Stayin' Alive

- Dit is geen videaspelletje, lieverd. Je hebt geen oneindig aantal kogels. Verkwist hen niet aan kleine zaken - je zult je ammunitie later nodig hebben. In plaats, kijk hoe de schepsels bewegen en rijd voorbij de trage schepsels met je truck.
- Denk na over wat mee te nemen en wat op te bergen. Drie of vier wapens maken je een beetje minder nerveus maar vechten tussen het ene en andere gebied omdat je geen vrije ruimte hebt verkwist ammunitie en tijd - en het is gewoon geen goede zaak.
- Het zaven van je avontuur is een ingewikkelde zaak. Er zijn maar een bepaald aantal inktlinten beschikbaar. En toch, je slaan door een serie angstaanjagende ontappingsen, enkel om gesmaakt te worden door een verrassing Zombie die achter de deur schuilt ... het leven is niet eerlijk, eveneens de Ondoden. Als je geen verslag maakt vooraleer de nieuwe gebieden, verdiepen af kamers waar je denkt dat er GROTE zaken voor je wachten, te controleren, zorg ervoor dat je 1 Als er typt vanzadra je de kans hebt (als je het overleeft).
- Deze gemene Zombies! Als je een gebied van gemeneriken aan het ruimen bent, is de regel geen gevangenen te nemen. Als er Zombies in een gebied zijn, laat hen allemaal vallen. Laat gewoon 1 Zombie achter ondaad en je kunt er zeker van zijn dat er 3 van hen zullen rondlopen. Wat doen ze wanneer er niemand in de buurt is, vraag ik me af
- Controleer zaken voorzichtig. Dat is de reden waarom je S.T.A.R.S. I.D kaart de naam "Detective" heeft. Je zult niet ver geraken als je alles aan het lot overlaat.

HANDLING YOUR SEGA SATURN CD-ROM

- The Sega Saturn CD-ROM is intended for use exclusively with the Sega Saturn System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself.

Warning to owners of projection televisions:

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

HANDHABUNG IHRER SEGA SATURN CD-ROM

- Die SEGA SATURN CD-ROM ist ausschließlich für die Verwendung mit dem SEGA SATURN-Gerät vorgesehen.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie die CD-ROM nicht in direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder anderer Wärmequellen liegen.
- Legen Sie während eines längeren Spiels gelegentlich eine Pause ein, um sich selbst eine Erholung zu gönnen.

Warning to Besitzer von Projektionsfernsehgeräten:

Standbilder oder unbewegliche Grafiken können bleibende Beschädigung der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Wiedergabe von Videospielen auf Großbild Projektionsfernsehgeräten.

MANIPULATION DE VOTRE CD-ROM SEGA SATURN

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéo sur des téléviseurs à projection grand écran.

MANEJO DE SU CD-ROM SEGA SATURN

- La CD-ROM Sega Saturn ha sido diseñada para ser utilizada exclusivamente con el sistema Sega Saturn.
- Asegúrese de mantener la superficie de la CD-ROM libre de polvo y rayaduras.
- No la deje a la luz solar directa ni cerca de un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa de vez en cuando durante un juego prolongado para descansar.

Aviso a los poseedores de televisores de proyección:

Los fotogramas o imágenes fijas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de video en televisores de proyección de pantalla grande.

MANUTENZIONE DEL TUO CD-ROM SEGA SATURN

- Il CD-ROM Sega Saturn va usato solamente con il sistema Sega Saturn.
- Assicurati di tenere la superficie del CD-ROM al riparo dalla sberco e dai graffi.
- Non lasciarlo alla luce diretta del sole o vicino a un termosifone o altre sorgenti di calore.
- Assicurati di prendere una pausa durante l'uso prolungato per riposare te e il CD Sega Saturn.

Avvertimento per i proprietari di televisori a proiezione:

Fotogrammi o immagini fisse potrebbero causare un danno permanente al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione o largo schermo.

BEHANDLING UW SEGA SATURN CD-ROM

- De Sega Saturn CD-ROM is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Sega Saturn-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de CD-ROM van vuil en krassen gevrijwaard blijft.
- Niet in onmiddellijk zonlicht achterlaten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Neem nu en dan een pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om uzelf en de Sega Saturn CD de nodige rust te gunnen.

Waarschuwing voor bezitters van projectie-televisietoestellen:

Stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onuitwisbare vlekken achterlaten op de fosforescerende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projectie-televisietoestellen met een breed scherm.



CAPCOM

© CAPCOM CO. LTD. 1996, 1997. ALL RIGHTS RESERVED.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisielter Vertrieb oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia e transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione e la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Öppna utvisning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het openbaar vertoon of openbaar verspreiden van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,584/4,462,006; Europe No. 86244; Canada No. 1,183,376; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,955.